

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan masyarakat yang memelihara hewan peliharaan terutama anjing dan kucing semakin banyak pada saat ini. Kebanyakan masyarakat merasa tertarik untuk memelihara anjing dan kucing karena hewan ini memiliki karakter dan fungsi yang beragam misalnya anjing dapat membantu manusia untuk menjaga rumah, pencarian jejak orang bagi kepolisian, penyelamat, dan anjing juga bisa menjadi sahabat yang setia, menyenangkan, dan karena kesetiaannya anjing disebut *man's best friend*. Oleh sebab itu banyak masyarakat yang merasa tertarik untuk memelihara anjing. Walaupun anjing juga disebut sebagai *man's best friend* dan banyak dipelihara, tetapi tidak semuanya memilih anjing sebagai hewan peliharaannya. Banyak juga masyarakat yang merasa tertarik untuk memelihara kucing karena kucing memiliki karakter dan sifat yang manja, lincah dan aktif sehingga banyak masyarakat yang merasa terhibur dengan memelihara kucing di rumahnya.

Dengan banyaknya jenis anjing dan kucing pada saat ini maka banyak masyarakat yang merasa tertarik untuk memelihara anjing dan kucing. Dan dengan semakin banyaknya masyarakat yang memelihara anjing dan kucing maka semakin banyak pula bermunculan misalnya komunitas-komunitas pecinta hewan, *pet hotel* dan juga dokter hewan (*pet clinic*). Agar suatu petshop lebih diminati oleh para pecinta hewan, maka dibutuhkan suatu kelebihan dari *petshop* tersebut untuk menarik minat para pecinta hewan

Mita Petshop merupakan toko yang menyediakan layanan penginapan dan perawatan. Proses pembuatan data pemesanan di Mita Petshop masih diketik di Microsoft excell, sehingga memerlukan waktu yang lama untuk membuatnya serta kurang efisien. Oleh sebab itu perlu adanya aplikasi yang dapat memesan

pendaftaran secara online dari mulai penginapan hingga perawatan tanpa perlu datang ke Mita Petshop.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membuat aplikasi Web Mobile yang memiliki kemampuan:

- a. Fitur yang lengkap mulai dari pemesanan layanan klinik dan hotel hewan secara online
- b. Pelayanan untuk Pemesanan online di Mita Petshop
- c. *Responsif*, yang dapat menyesuaikan ukuran layar komputer maupun layar mobile

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya maka dibuat Rumusan masalah bagaimana menghasilkan aplikasi *web mobile* dengan:

- a) Pemesanan layanan klinik dan hotel hewan secara online
- b) Menampilkan laporan Layanan Pet Hotel dan Pet klinik ,Laporan transaksi pemesanan Pet klinik dan Pet Hotel Per Periode dan dapat melihat Data Member dan Data Admin yang terdaftar di Mita PetShop
- c) Kemampuan *Responsif*

1.4 Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan batasan-batasan pada karya ilmiah ini supaya fokusnya tidak melebar. Ruang lingkup yang akan dibahas pada penelitian ini antara lain:

1. Sistem Informasi yang dibangun meliputi alur pemesanan layanan klinik dan hotel hewan secara online
2. dari memesan sampai membayar lewat transfer
3. Sistem Informasi menampilkan laporan Layanan Pet Hotel dan Pet klinik ,Laporan transaksi pemesanan Pet klinik dan Pet Hotel Per Periode dan

dapat melihat Data Member dan Data Admin yang terdaftar di Mita PetShop

4. Aplikasi hanya menerima pembayaran melalui transfer Via Bank
5. Aplikasi hanya menyediakan layanan untuk kucing dan Anjing.
6. Saat akan melakukan pemesanan online harus mendaftar menjadi member terlebih dahulu.